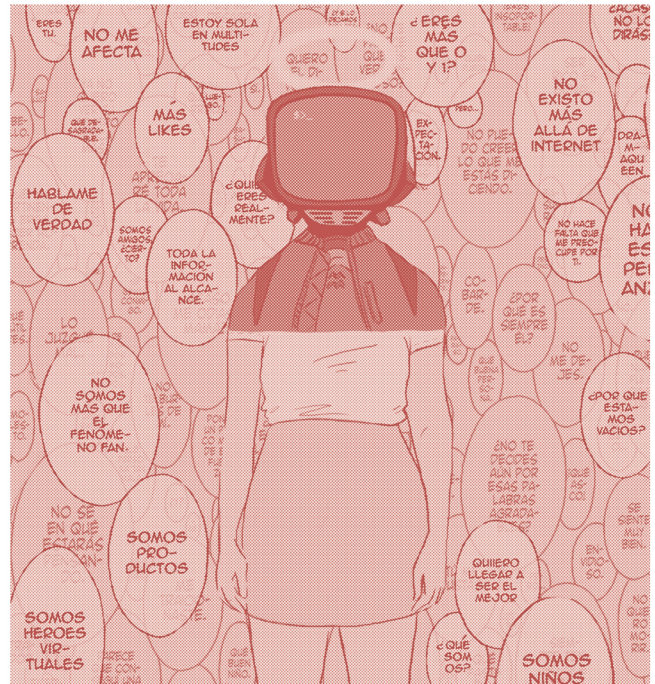


TUTOR: Juan Manuel Calle González



MARÍA MORENO SOLÍS

LA BESTIA QUE GRITABA YO AL CENTRO DEL MUNDO.

Problemas trascendentales de los niños del siglo XXI

TRABAJO FIN DE GRADO
GRADO EN BELLAS ARTES

UNIVERSIDAD DE SEVILLA



CURSO 2016-17
TFG

LA BESTIA QUE GRITABA **YO** AL CENTRO DEL MUNDO.

Problemas trascendentales de los niños del siglo XXI

AUTOR: María Moreno Solis

TUTOR: Juan Manuel Calle González

Vº. Bº. DEL TUTOR:

A la bruja roja, por haber revivido a Jon Snow.

ÍNDICE

Introducción.....	2
Objetivos.....	4
Primera Parte:	
Trabajos Artísticos.....	6
Segunda parte:	
1-Contextualización.....	25
2- Estudio teórico.....	28
Tercera parte:	
Propuesta de integración profesional.....	61
Conclusiones.....	63
Listado de obras que aparecen.....	65
Bibliografía.....	67

INTRODUCCIÓN

Hablemos de globalización. Es la difusión mundial de modos, valores o tendencias que fomenta la uniformidad de gustos y costumbres (RAE). El termino de moda hace unos años. Una realidad actual que ha condicionado a una generación. Sentémonos en el DeLorean*, activemos los controles. ¿Lo notas?, Nos vamos. El viaje parece largo pero vamos a ir rápido, muy rápido. Tan rápido como las nuevas conexiones a internet. Vamos al galope de la fibra óptica.

Volvamos a 1991.

El 23 de junio es publicado el videojuego Sonic, que luego se convertiría en la mascota de Sega. El 12 de junio en España sale a la venta la consola Súper Nintendo. El 13 de noviembre se estrena la Bella y la Bestia. Farmacia de guardia se emite el 19 de septiembre. En la 2 emiten las aventuras de Dartacan. Consumimos, nos reímos y ponemos los VHS. Escuchamos la música en casetes. Cara A. Cara B. Usamos un boli para rebobinarlo. No conocemos mucho más. Disney es la panacea. Heidi, Marco ,Dragon ball y Oliver y Benji son los únicos resquicios de manga que conocemos. Por ahora.

Y entonces avanzamos. En 21 de diciembre de 1999 se estrena Pokémon y de pronto la generación se vuelve loca. Los tazos, las cartas, las figuritas. Todo lo que Lucas film había usado como enganche años atrás a su famosa saga Star Wars se extrapola a la animación. El fenómeno fan se vuelve una epidemia. Aparece la Game Boy color. El Pokémon Rojo y Azul. Las cadenas comienzan a emitir más animación japonesa: Sailor moon, Evangelion, Sakura, Azuki o Lamu. El 28 de febrero del 2000 aparece Digimon y se consolida el fenómeno. Ha pasado. Estabamos en una gestación. Los niños digitales han nacido.

Atrás quedan los radiocasetes, los walkman y los VHS. Se consolida el DVD, el CD. El 23 de octubre de 2001 se lanza el ipod en España. Y de pronto Internet. ¡BAM!. Globalización. Casi todos tenemos acceso a él. Adiós al Nokia en blanco y negro, adiós al Nokia en color, adiós al Nokia. Los móviles se hacen minúsculos para luego crecer. Llegan las pantallas táctiles. Desaparecen la Espasa, toda la información esta a un click, bueno a una llamada telefónica. Y de pronto vamos muy rápido. Apenas podemos apreciar los colores de lo que nos rodea. Cerramos las ventanillas del DeLorean por que entra demasiada información. Podemos acceder a cualquier parte, podemos viajar desde una pantalla. El portátil nos permite ir a cualquier lado. Aparece el wifi. Y somos libres. Aparece el 3G, el 4G. El What-

sApp. Estamos conectados. Podemos ver un programa japonés a tiempo real, o americano o un streaming* de un Coreano jugando al Starcarft. Estamos en cualquier casa, en cualquier parte. No hay filtro. El cine adquiere un segundo plano. Somos piratas digitales, la piratería adquiere su máximo apogeo y de pronto bloquean Megaupload. No creíamos que fuera a pasar, hay una traba en la información.

Pero era solo pasajero nada puede bloquear la globalización y aparece Netflix, HBO o Amazon. No hay quien pare a internet, no hay quien nos pare. Podemos comprar desde el sofá, jugar desde el sofá, relacionarnos desde el sofá y estamos cómodos, muy cómodos. No tenemos más preocupaciones que las que se nos presentan en la pantalla. Se banalizan los grandes males por que no nos afectan personalmente. Nos volvemos apáticos, aburridos y despersonalizados pero estamos ansiosos de más, de saber que pasará, de saber quien vivirá. La vida ajena artificial es interesante. Nos consolidamos. Somos los niños digitales y no pensamos crecer. Por que, para qué. Tenemos nuestros alter egos. Tenemos otras vidas mucho más interesantes, creadas a partir de numero binarios, de 0 y 1. Así que apagamos la luz, nos tumbamos ante el portátil y dejamos de pensar en nosotros mismos. Porque es más fácil, porque hemos evolucionado a esto y la evolución es inevitable.

En una época en la que crecer es algo de adultos ¿qué mejor manera de afrontarlo que hablando de ello?. Crecer está sobrevalorado, de eso no cabe duda, pero si se crece externamente ¿Que le ocurre a todos esos niños interiores?



Figura 1. Ilustración por Matt Frith

*DeLorean= La máquina del tiempo DeLorean (en inglés DeLorean time machine) es un artefacto ficticio para viajar en el tiempo de la trilogía de películas de Back to the Future, basado en un auto DeLorean DMC-12 de 1981. Fue inventada por el doctor Emmett Brown en 1985.

*Streaming= La retransmisión (en inglés streaming, también denominado transmisión, transmisión por secuencias, lectura en continuo, difusión en continuo o descarga continua) es la distribución digital de contenido multimedia a través de una red de computadoras, de manera que el usuario utiliza el producto a la vez que se descarga.

OBJETIVOS:

Analizar el concepto de los niños digitales, su relevancia actual y su relación con mi obra plástica:

- 1- Mostrar la animación/Ilustración como medio de expresión. No solo como un lenguaje para niños en el panorama actual.
- 2- Introducir el fenómeno fan: El “Cosplay” como máxima expresión de los niños digitales.
- 3- Analizar el apropiacionismo de los niños digitales.





PRIMERA PARTE:

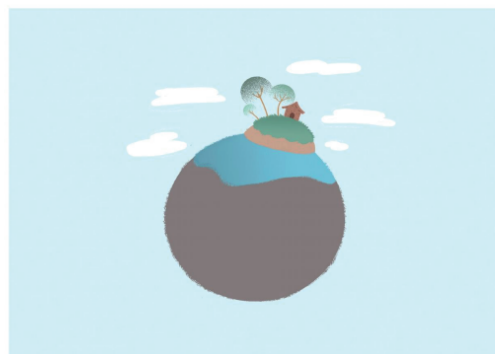
TRABAJOS ARTISTÍCOS

A continuación presento la serie de trabajos elegidos. Iran colocados en el orden en el que luego se hablará para facilitar la comprensión.

Érase un niño que no sabía si deseaba nacer.
Su mamá tampoco sabía si deseaba que naciera.



El motivo era que vivían en una choza, en el bosque de una isla situada en medio de un lago, y no había nadie más a su alrededor.



Y, en el suelo de la choza, había una puerta.
Al niño le asustaba lo que había bajo la puerta en el suelo,
y a su mamá también le asustaba.



Y por eso la mamá se preguntaba si quería tener un hijito en una cabaña que estaba en el bosque de una isla en medio de un lago, y sin nadie más a su alrededor, pero especialmente por todo lo que podría haber bajo la puerta del suelo.

Entonces se dijo: "¿Por qué no? ¡Le diré que no abra la puerta que hay en el suelo!"



Pero él, naturalmente, sólo era un chiquillo.



La puerta en el suelo.

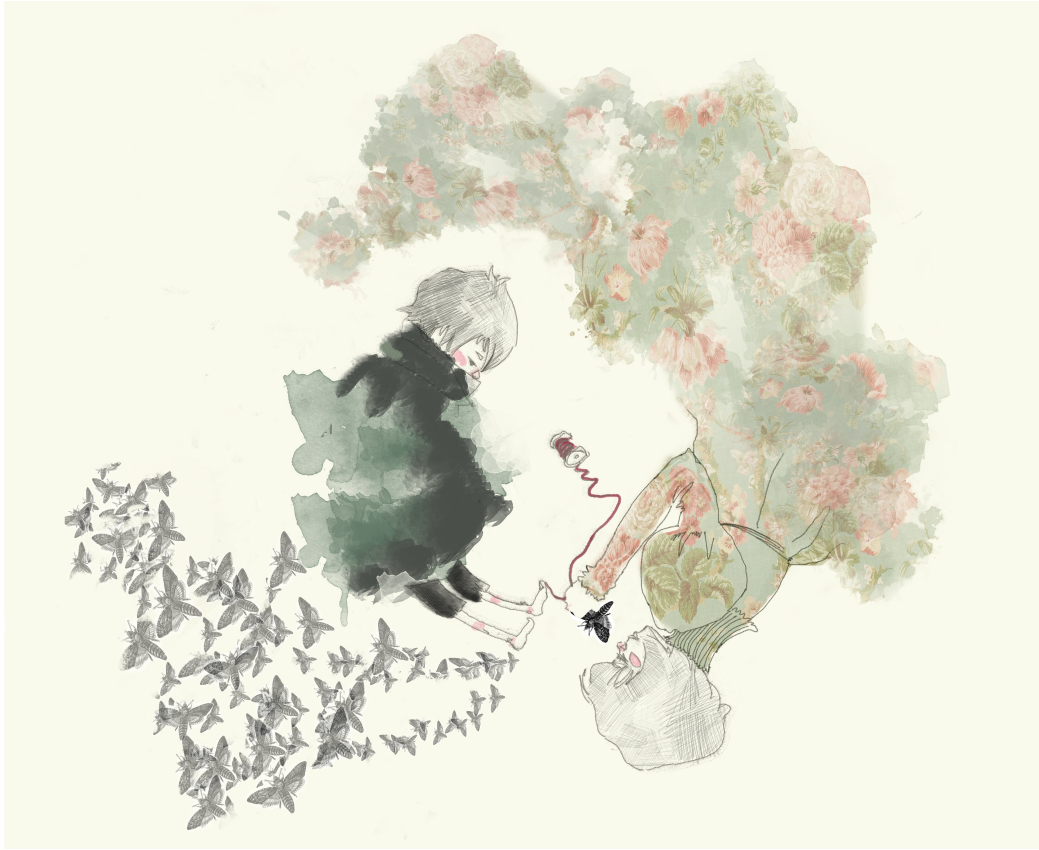
2013-14

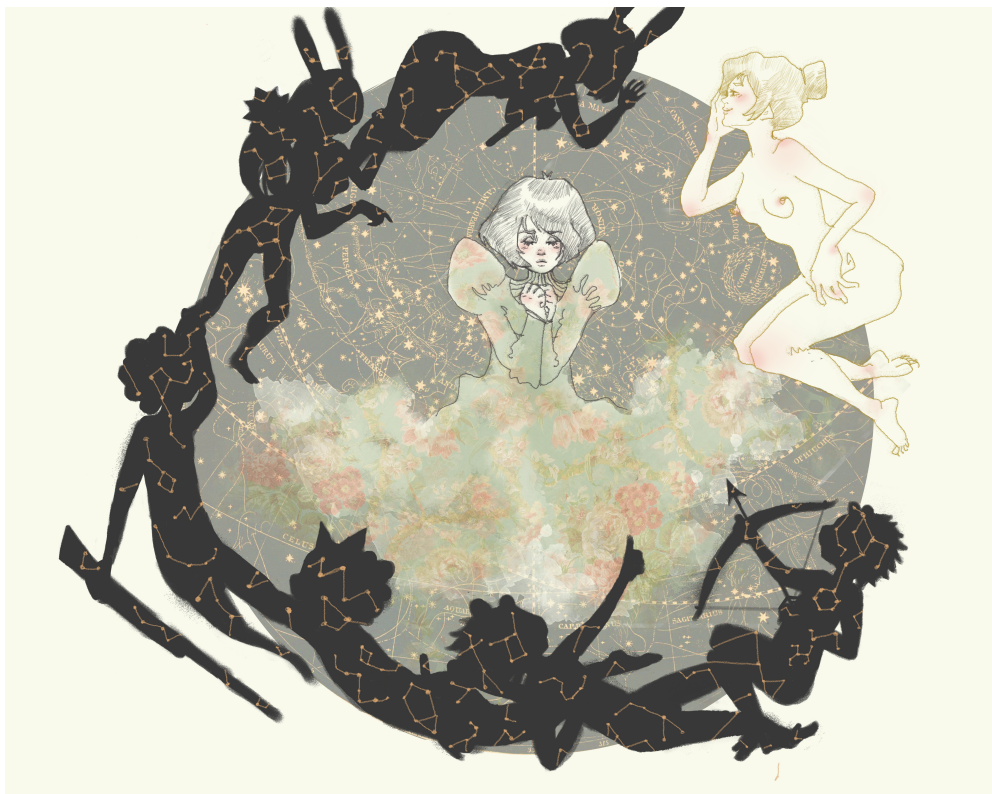
Ilustración digital y maquetación en
indesign.

2338x1653 pixeles

Fundamentos de la pintura II

Cuento completo: https://issuu.com/mariamoreno6/docs/cuento_para_presentar2



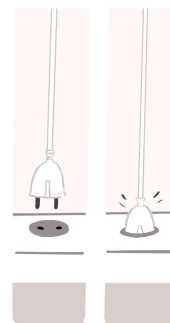
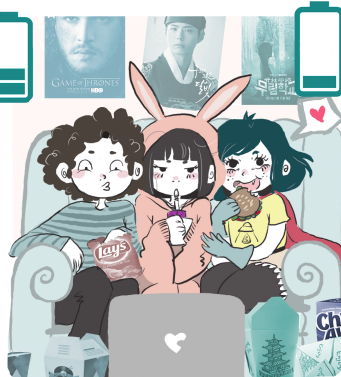
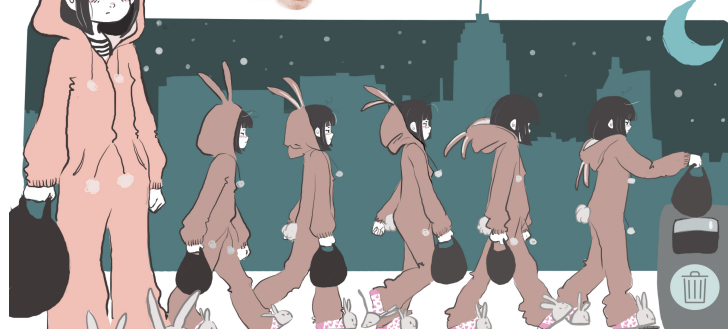
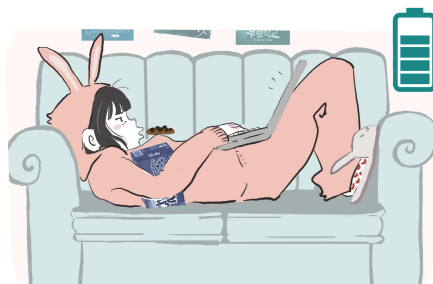
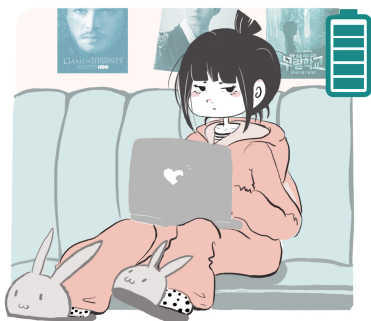




El niño que no podía crecer
2015-16
Collage digital
5503 x 4365 Píxeles
Discursos del arte gráfico

APATHETIC GIRL

MARIA DRESDEN



Apathetic Girl
2016-17
Ilustración digital
2480 x 3508 Píxeles
Ilustración





My Myself and I (Triptico)
2016-17

Acrilico, transfer, collage y pan de oro sobre tabla
100x60 cm cerrado (200x80 abierto)

Instalación
Discursos pictóricos

To Be Continued

つづ





My Myself and I (Panel fotografico)

2016-17

Fotografía

Instalación

Discursos pictóricos



My Myself and I (I was a different person)

Instalación

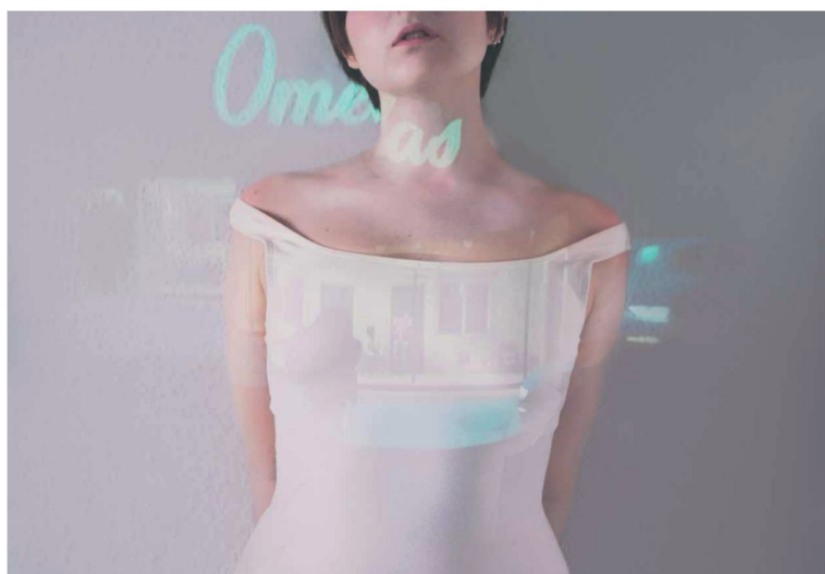
2015-16

Discursos Pictóricos

お
た
く

0





O

Fotografía (fotolibro)

2016-17

Producción fotográfica y gráfica digital

23.0cm x 31.74 cm

Trabajo completo:

https://issuu.com/mariamoreno6/docs/o_otaku_indesing





External Death
Ilustración digital
2016-17
3508 x 4961 pixeles
Ilustración
Trabajo completo en:
<https://issuu.com/mariamoreno6/docs/externaldeathh>





Armadura de Chihiro
Escultura
2016-17
Creación abierta en escultura





Jungkook
Modelado 3D y concept art
2016-2017
Arte y tecnología
(Obra 8)

“Aquí no hay nada increíble, solo lo de siempre” (FLCL, 2000)

SEGUNDA PARTE:

1-CONTEXTUALIZACIÓN: LOS NIÑOS DIGITALES

Nos enfrentamos a una generación a la cual le encanta contar su vida a través de una máquina, que no son ni más ni menos que un sitcom a la carta, una novela gráfica donde describen cada segundo de su aburrida y cotidiana vida. En el mundo de esos “niños” no ocurre nada. Citando a la serie animada FICL “No hay cosas extraordinarias. Vives en un mundo donde sólo hay cosas obvias. Una vida entera que espera morir lentamente.” (FICL, 2000) y bien es verdad que, aunque hay muchos problemas sociales y convivimos con grandes tragedias, a esa generación de adolescentes tardíos a la que nos enfrentamos no les importa nada. Desde un punto de vista analítico esa generación ha perdido las ganas de vivir y es por ellos y por esa apatía por lo que han decidido no avanzar. La vida de adultos no les aporta nada. Ser niños eternamente es la mejor alternativa.

Son pues la representación actual del mito de Peter Pan. Como J. Barrie decía en uno de sus diarios:

Es como si mucho tiempo después de escribir Peter Pan me llegase su verdadero significado intento desesperadamente hacerme mayor pero no puedo (Barrie, 1922:4).

Ellos no pueden crecer o no quieren crecer. El título original de la novela de Peter Pan iba a ser El niño que no quería crecer y cierto es que crecer esta sobrevalorado.

Como uno de esos niños me planteo que no somos más que los recipientes de la información que hemos ido procesando a lo algo de los años. Así que ¿de que puede hablar alguien que no quiere crecer?. Las influencias externas a lo largo de nuestra vida personal son las que nos sirven de inspiración. Así que ya que nosotros no hemos vivido una guerra, ni grandes depresiones, la mayoría pasamos a ser unos recipientes y hablar de todo ese abanico de información que hemos ido procesando en la cabeza desde pequeños. Somos la generación que ha crecido con Disney, el mundo de la animación y la influencia de la

cultura oriental. No nos salvamos. Somos niños digitalizados. Somos producto de la ciencia ficción. No digo que esto sea malo.

El concepto niños digitales o nativos digitales en la actualidad es una terminología usada para definir a aquellas personas nacidas desde 1980 hasta la actualidad. Este término fue acuñado por Marc Prensky, autor del libro *Enseñanza nativos digitales*. (Marx Prensky, 2010)

Ligado a este concepto esta el termino *Millennials*, que surge para redefinir a la generación Y*, pero es un concepto impuesto por personas ajenas al periodo y aunque en cierta medida podamos sentirnos identificados, no se acaba de describir bien a la generación, ya que quien lo define, no forma parte de esta. No son niños digitales. Intentar clasificar a una generación totalmente opuesta a la tuya es intentar comprender el desarrollo de la mente humana. Como cualquier avance evolutivo hay una serie de condiciones fisiológicas lógicas y comprensibles, pero los agentes externos son variables e individuales por lo tanto difíciles de entender por alguien ajeno.

Aun así, analizando el concepto extraigo algunas ideas. Como la del sociólogo estadounidense Kathleen Shaputis. Describió a los Millennials como generación bumerang o generación Peter Pan, debido a que se ha percibido en ellos una tendencia a demorar algunos ritos del paso a la edad adulta por períodos más largos que las generaciones anteriores. En esa descripción también se hacía referencia a que los miembros de esta generación tienden a vivir con sus padres por períodos más largos que las generaciones anteriores. (Kathleen Shaputis, 2004)

Además, el doctor Larry Nelson señaló que algunos Millennials atrasan el paso de la infancia a la edad adulta como respuesta a ciertos errores que cometieron sus padres. “En las generaciones anteriores te casabas y empezabas una carrera inmediatamente. Lo que los jóvenes observan hoy es que ese proceder ha llevado a que las parejas se divorcien y a que la gente se sienta insatisfecha con su carrera profesional.” (Brittany Lusk, 2007)

Aunque la base del significado parte de una misma premisa, en mi

*Generación Y= Nacidos entre 1980 y 1993.

caso enfatiza aun más a la generación tardía, altamente influenciada por la cultura asiática. El nombre se convierte en un guiño a la serie infantil clásica Digimon, que junto con Pokemon marcó a esa generación. En la serie los niños viajan a un mundo digital, son los niños elegidos, son a fin de cuentas, los niños digitales.

Así que no vamos a hablar de la desforestación del Amazonas porque no la hemos vivido, no vamos a plantear grandes males o a protestar por guerras de las que no somos parte. Si quisiéramos nos levantaríamos, cerraríamos el portátil y dejaríamos de vivir la vida de otros a través de la pantalla. Pero no lo hacemos. Somos seres virtuales. No por ello menos seres. Somos producto del fenómeno fan. Somos la generación de niños que no quieren crecer. Somos apropiacionistas por excelencia, nuestra vida es una apropiación de las ideas que nos han creado. No hay mucho más en ello.

Es el momento de los nuevos idolos, de la adoración a lo cotidiano. Las series, el cine, la literatura, el manga, el anime toman las riendas. Nos volvemos parte de la vida de otras personas. Nos preocupan hechos ficticios y vidas guionizadas, por que son interesantes, porque son irreales y nos permiten quedarnos en nuestra zona de confort, en el nuevo utero materno que es el sofa de nuestra casa, abrigados, bajo la manta, preguntandonos si la semana que viene revivirá Jon Snow.

El desarrollo de esta generación forma la base de mi trabajo. Pero no es más que un collage de influencias. Un Frankenstein de pies a cabeza, hecho de información. Eso son mis ideas. Mis ideas, si estas pueden ser llamadas mías. Porque no se hasta que punto lo son.



Figura2. Ilustración por Tim vói

2-ESTUDIO TEÓRICO

Antes de profundizar en el concepto de los niños digitales en relación a mis obras vamos a analizar quien ha tratado este tema, o lo más parecido a este tema, que es hablar de la infancia, en la historia del arte.

El fin de la infancia es un tema recurrente en la historia del arte. A mediados del siglo XVIII, se origina un concepto de infancia como estado biológico humano diferente al adulto. (María Silvestre Marco, 2007) Antes de esto el tratamiento del niño en el arte como una materia independiente raramente existía fuera de un concepto simbólico o alegórico: cupido, querubines, o adultos con apariencia infantil como dioses o reyes. Pero esto cambia con la aparición del movimiento Romántico en Europa. William Blake, Louis Leopold Boilly, y Phillip Otto Runge son algunos de los artistas que comienzan a usar el niño como individuo en sus trabajos desconectados de la antigua simbología. A partir de aquí el concepto de la infancia adquiere nuevos significados como; la inocencia, la libertad o la curiosidad pero además al hacerse inmortal, el concepto requiere la introducción de nuevos términos y emociones. Como son la sexualidad, el dolor o la muerte.

Lewis Carrol es uno de los artistas que más ha retratado la infancia, aunque desde la adoración de la preadolescente. Edward Munch se centraba en el sufrimiento del despertar sexual y Baltus tenía inquietudes sobre los secretos y lo erótico. Aun así cualquier representación de la infancia fuera de los límites de la inocencia siempre ha creado un desasosiego en la sociedad. El público sigue sintiéndose incomodo ante cualquier atisbo de un despertar sexual en las obras que hablan de la infancia. (Robert Flynn Johnson, 2004) Analizando estos conceptos llegamos a la conclusión de que no son más que el dilema del fin de la infancia.



Figura 3. Balthus-Thérèse Dreaming 1933



Figura 4. Lewis Carroll- Photograph of children

En la actualidad el mundo ha cambiado. El concepto de la infancia ha dado un paso más, unido a este cambio hay una revolución de los conceptos y de las formas de expresiones artísticas. La aparición de las nuevas tecnologías da pie a la creación de distintos medios de transmisión de ideas. La animación y la ilustración adquieren mucha fuerza en el siglo XXI. Pasan a un estado superior. Adquieren voz.

Tanto la ilustración como la animación son dos medios que se llevan usando casi desde el paleolítico, donde se han encontrado representaciones de animales con múltiples piernas simulando el movimiento. Las imágenes secuenciadas o las imágenes narrativas eran frecuentemente usadas por la cultura egipcia, china y griega. En 1659 Cristiaan Huygens inventa la Linterna Mágica. Tras esto aparecen múltiples juguetes ópticos que luego darán paso a la animación. John Barnes Linnet patentó el primer Flip Book* en 1868 (Solomon, 1989). El primer corto animado fue *Enchanted Drawing* en el 1900 y seguidamente *Humorous phases of funny Faces* fue la primera película completamente animada en 1906 por J. Stuart Blackton. Al que se le considera uno de los padres de la animación.

Es con Walt Disney con quien se consolida la animación. Uno de sus primeros proyectos fue una película de dibujos animados y personas reales llamada *Alice Comedies* pero es con la realización de *Blancanieves y los 7 enanitos* en 1937 cuando da su salto a la fama (Solomon, 1989).



Figura 5. Alice Comedies-Walt Disney

Podemos afirmar que Walt Disney es sin duda uno de los pilares de la animación actual, y por consiguiente esta muy ligado al nacimiento de los niños digitales.

*FlipBook= Es un libro con una serie de imágenes que varían gradualmente de una página a la siguiente, así que si giras las páginas rápidamente, las imágenes aparecen animadas.

Es también gracias a Disney que surge la animación japonesa y el manga que conocemos actualmente. Aunque la primera animación japonesa reconocida es *The Story of the Concierge* de Mukuzo Imokawa en 1917 es con *Astro Boy* cuando el manga se encamina a lo que es hoy en día extendiéndose mundialmente y adquiriendo el calificativo de anime, esto ocurre en 1963.

Osamo Tezuka es conocido como padre del manga y creador de *Astro Boy*. Personaje que pasa ser un icono de la cultura pop llegando a convertirse en el Mickey Mouse de Japón. Esto no parece tan descabellado ya que Tezuka creó a este personaje partir de *Pinocchio* de Disney. (John Anerson, 2009). Volvemos entonces a la idea de Disney como influencia fundamental de la cultura japonesa, de los niños digitales y por consiguiente, mía.



Figura 6. Osamo Tezuna-Astro Boy (1963)

Durante los primeros años del auge de la animación y la ilustración eran un lenguaje mayormente dirigido al público infantil, pero poco a poco pasan a adquirir fuerza como medio de expresión. Aunque todo el público aun no lo vea como una pieza artística. Su uso ha tomado fuerza, capacitándolos para explicar o hablar de cosas que antes no se atrevían a narrar con estos medios, pero son clara y perfectamente aplicables.

Al igual que con la aparición del romanticismo cambia la manera de describir la infancia. El manga, el anime y la animación en general en la época actual han pasado a ser las nuevas vías de transmisión de información, abriendo el abanico a todo tipo de temas y géneros.

La animación no es cosa de niños, es parte de los niños digitales. Pero como bien hemos explicado antes, estos no son niños propiamente hablando, son el Peter Pan del siglo XXI y como tales, sus inquietudes y sus problemas son extrapolados a los de la edad adulta. Hablaremos abiertamente de sexo, apatía, fobias y obsesiones. Podemos expresar cualquier cosa, sea lo que sea, con un “dibujito animado”. Le daremos el poder que queramos que posean. No serán meros adornos, o si, todo depende de la decisión de su creador, todo será valido, por que en esta generación, la banalidad adquiere a fin de cuentas la misma importancia que cualquier otra inquietud. La sinceridad es la baza. Podemos narrar cualquier cosa, mientras seamos sinceros.

Vamos pues a analizar algunas de mis obras en relación a esta idea y a compararlas con ciertos autores de relevancia respecto a este concepto.

La puerta en el suelo es un cuento ilustrado, basado en un relato de John Irving, realizado en primero de carrera en la asignatura de Fundamentos de la pintura II. Elegí esta obra como punto comparativo con el resto. Es una pieza sencilla, las ilustraciones están basadas en la artista conceptual de Disney Brittney Lee. El estilo va en relación a la temática del cuento. El relato pertenece a una obra completa de Irving llamada *Una mujer difícil* y el cuento, aunque no deja de ser eso, no esta dirigido para la lectura de un publico infantil, si no que es parte de la historia completa que la publicaiación nos presenta. En la novela uno de los personajes principales es ilustrador de cuentos, es por esto por lo que nos introduce en una serie de relatos cortos creados por este personaje. Me decanté por *La puerta en el suelo* entre todos los que había por que me parecía un relato muy curioso. En el cuento una madre se pregunta si debería tener un hijo en un mundo donde existe una puerta en el suelo. Ella sabe que tras esa puerta hay horrores inimaginables. Así que todo el cuento trata de las dudas de ella. De cómo al final se da cuenta que también hay cosas bellas en ese mundo y que puede darle a su hijo la oportunidad de vivir y de abrir o no esa puerta. Pero el niño no deja de ser un niño, y te pone en la tesitura de que si tu fueras él ¿no te apetecería abrir la puerta en el suelo?

El propio argumento se relaciona a todo el pensamiento de los niños digitales de una manera sutil. Hablamos de la infancia y de un mundo donde hay cosas malas, pero a la vez buenas, hablamos de que fuera de todo eso somos una entidad, tenemos el poder de decidir por nosotros mismos y de sopesar las consecuencias. Podemos por otra parte no abrir esa puerta y quedarnos en nuestra burbuja. Tampoco sería malo.

Las ilustraciones eran sencillas, trazos limpios, personajes definidos pero simplificados. No hay uso de la línea, todo funciona con planos de color. Este es suave, agrisado. Esto coincide en casi todas mis obras. Los colores pasteles me recuerdan a la infancia, inconscientemente es mi manera de hacerla presente.

Respecto al significado, hay una alegoría a el vientre de la madre con un tarro de cristal, flotando en el mar, en el que el niño esta dentro, aislado. Podemos decir que es el sofá. Es el niño quien decide si destapararlo y salir al exterior.

El cuento, como ya he afirmado antes, esta claramente influenciado por Disney. Esta realizado con un lenguaje infantil, y podría funcionar para este publico, pero eso no quiere decir que tengamos que dejarlo a un lado en un mundo de adultos.

Esta obra fue un reto y a la vez un trabajo gratificante. No era la primera vez que me enfrentaba a lo digital pero si la primera que me atrevía a narrar algo, o a representar algo que otro había narrado de manera contundente. Me enfrenté a maquetar y a darle una presentación profesional. Fundamentalmente me basé en la edición española de *Donde viven los monstruos* de Maurice Sendak, uno de mis cuentos clásicos favoritos, que también habla del fin de la infancia. Este cuento completamente ilustrado y escrito por él, es desde mi punto de vista una de las obras más trasgresoras de la literatura infantil. Fue escrito en 1963 y sigue teniendo la misma vigencia actualmente. En 2009 Spike Jonze hizo su adaptación cinematográfica, cuidando al detalle la idea de mantener el espíritu del cuento y consiguiéndolo satisfactoriamente.

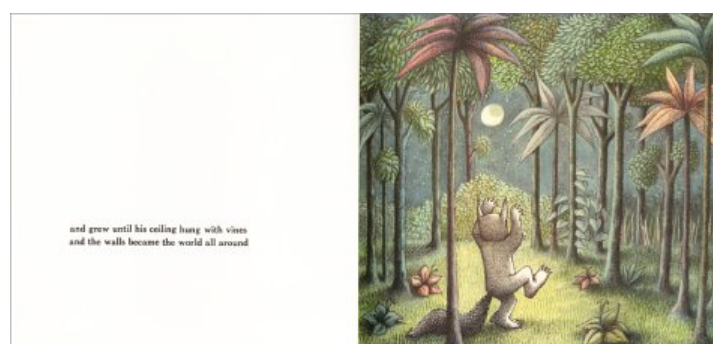


Figura 7. Donde Viven los monstruos- Maurice Sendak

Otra obra a tratar en este bloque es el trabajo de *El niño que no podía crecer*. Formado por una serie de 4 ilustraciones sobre el cuento de Peter Pan, las realicé en la asignatura de Discursos del arte gráfico. La idea era darle una vuelta de tuerca al significado de las ilustraciones y al cuento. Para narrar la dualidad del fin de la infancia de una manera metafórica.

Las ilustraciones están hechas fundamentalmente a líneas, collage y acuarela digital, con un trazo ligero, casi naif, como el de un niño. Quería mantener la idea de un cuento de niños dirigido a adultos pero a esos adultos que se siguen considerando niños, en definitiva dirigido a los niños digitales.

En cuanto al significado, pensé que la mejor manera de narrar esta historia q con el representante de todos esos niños: Peter Pan. Enfrentarme ha Peter Pan fue arriesgado. ¿Qué puedo aportarle a algo que ya tengo tan afianzado en mi cabeza?. Decidí releer el cuento original y analizarlo. ¿Cómo veo yo a Peter Pan? Hay ciertos puntos que siempre me han llamado la atención en la obra. ¿Hasta que punto Peter no es garfio? ¿Y si no es más que el alter ego? La representación del adulto. Aquello que no quiere llegar a ser o que no puede. Aquello que no queremos ser.

La historia de los niños perdidos es lo que más me fascina de la novela. Según cuentan son niños que han sido olvidados, abandonados o viéndolos desde otra perspectiva que han perdido su rumbo. Son un poco la representación de los niños digitales.

Peter en mis ilustraciones adquiere el papel del eterno niño y a su vez el villano, siempre emergiendo de polillas. Las polillas en la mitología se usan para representar la muerte, en este caso extrapolado a el crecimiento y la edad adulta. Serían esos insectos los que en mi imaginario le dotarían de la capacidad de volar. A su vez garfio esta representado totalmente de adulto formado enteramente de los insectos. Porque ya ha perdido toda inocencia ha completado su transformación. Peter seria la representación del miedo a crecer.

Los niños perdidos no tienen rostro. Llevan mascarar de animales cubriéndoles las caras. Para representar el hecho de que han sido olvidados y así hacer un guiño al diseño de Disney que todo el mundo recuerda, pero por otro lado están desnudos. Porque al ser olvidados no tienen ninguna posesión. Ni siquiera sus recuerdos.

Wendy esta representada casi como una mujer adulta. En el cuento original ella es la representación de la coherencia, es la madre que los niños perdidos desean

tener. Wendy es nuestra madre, pero no puede permanecer con nosotros para siempre, por eso su traje esta formado por flores en modo de collage, representando lo efímero. La desaparición de Wendy de nunca jamás y de nuestra vida.

Campanilla es otro personaje importante en la trama. Aunque originalmente campanilla es como la inocencia de los niños yo he querido dar un giro al personaje. Dicen en el libro que las hadas solo pueden albergar un sentimiento u otro en cada momento. Esa radicalidad, para mi, representa la pubertad. El despertar sexual. La represento como una mujer adulta sin rasgos de hada y desnuda. Pero no el desnudo inocente de los niños perdidos si no sexualizado. Ella es el paso de la infancia a la madurez.

En definitiva creo que podría resumir la pieza en un cuento para los niños que no quieren crecer. Un cuento por que es la manera que ellos entienden el mundo. Es una manera de exponer nuestra situación y a la vez hablar de otros temas que me interesan dando giros a la historia. No uso el cuento de forma literal, si no mis propias interpretaciones simbólicas. El formato es en modo de archivo de esas ilustraciones. Estas son sencillas, juego introduciendo texturas y con tonos algo agriados pero manteniendo un aire minimalista para no perderse dentro de todo el simbolismo del mensaje.

Con esta serie me enfrenté al hecho de intentar no solo ilustrar el cuento si no de aportarle un nuevo significado. La idea era crear una obra para contar lo que quería narrar y usar Peter Pan como medio para ello. No me quedaba en narrar lo que otros habían contado como hice en la puerta en el suelo, si no que busque mi propio significado en esta obra.

Finalmente podemos hablar del comic de *Apathetic Girl* realizado en cuarto de carrera en la asignatura de Ilustración. Es un comic sencillo, de dos páginas, en el que se presenta mi alter ego: La chica apática, que no es más que el reflejo de la niña digital que soy. El estilo de nuevo tiene reminiscencias a Disney, pero también tiene claras influencias de Tatami Galaxy, un anime con un trabajo de color magifico y a Croqueta y Empanadilla comic de los alter egos de Ana Oncina.

Este comic es el resumen de casi todo mi trabajo, es la representación de los niños digitales. Esta mostrado desde un punto de vista cómico pero es muy real. A día de hoy muchos artistas usan sus alter egos como medio de expresión. Sara Scribles o Philipa Rice son muy buenos ejemplos de esta temática. Sus viñetas sencillas pero bien expresadas le funcionan a la perfección.



Figura 8. Croqueta y Empanadilla- Ana Oncina

Son una manera simpática y cercana de llegar a todos rápidamente. Las redes sociales hacen el resto. Viñetas grandes y simplificadas que se ven de una sola pasada, desde el sofá de nuestra casa, son las que nos llaman la atención. Gustan ese tipo de historias por que nos recuerdan a nosotros. A lo largo de toda la historia del arte y de la literatura, la empatía por los personajes es algo fundamental. Poner-nos en la piel del protagonista nos hace sentir bien, hace que queramos seguir viendo más. El hecho de que sea mostrado como un lenguaje más infantil lo hace más cercano, ya que ha de llegar el mensaje a la generación de niños que no quieren crecer y son las influencias que los componen.



Figura 9. Philipa Rice- Soppy

En este trabajo me enfrenté a un desnudo social. Es decir, es fácil hablar de las cosas desde una perspectiva en tercera persona. Siempre refugiándote en que la historia es de otro. Al crear a mi alter ego, que no era más que mi verdadero yo, quedaba expuesta ante el público. A pesar de ser una pieza cómica, es muy sincera y acorde con el mensaje sobre el que he estado trabajando. Además al enfrentarme al miedo escénico me he visto capaz de sacar a la luz otro tipo de trabajos que de nuevo me exponen en relación a los niños digitales, y me muestran de una manera obsesiva, como soy realmente.

Por ahora todas las obras citadas tienen como característica central, además de hablar de la infancia, su carácter narrativo. Las he recopilado en este bloque por esa misma idea. Podemos hablar de lo que queramos a través del lenguaje que pensemos más adecuado, y este es el lenguaje que he decidido usar.

Algunos autores del panorama actual que usan este lenguaje y la narrativa para transmitir ideas similares son Inio Asano (Buenas noches Pun Pun), Yoshiyuki Sadamoto (Neo Genesis Evangelion) y Shūzō Oshimi (Las flores del mal). Pero solo analizando a Asano podemos describir a toda la

Generación de niños digitales de una manera rotunda. Además de que es uno de los referentes principales de todo mi trabajo.

Inio Asano nació el 22 de septiembre de 1980. (Ficomic, 2015) Es el Creador de *Buenas noches Pun Pun*, *La chica a la Orilla del mar*, *Dead Dead Demons dededede Destructions* y *Nijigahara Holograph*. Todas comparten el tratamiento de la pérdida de la infancia de una manera u otra, acompañados de la muerte y una visión de la realidad actual.

Centrándonos más en el aspecto gráfico, según Oriol Estrada y Enrique Ríos:

Asano destaca por ser un autor que busca en sus decorados un realismo fotográfico que puede recordar al trabajo de Kengo Hanazawa en *I am a hero*; y quizás no sea mucha casualidad que Asano haya hecho una portada “alternativa” para uno de los tomos del manga de Hanazawa. De hecho, algo que algunos critican de Asano es precisamente que utilice fotos para hacer sus fondos, y es que ese realismo apabullante de muchas de sus obras se explica por ese truco. No es que escanee fotos y las pegue en los fondos, sino que se basa en ellas y las utiliza de patrón para dibujar encima con una tableta digital. Es por eso que consigue mostrarnos ese Japón tan real, tan auténtico, que solo reconocerán aquellos que han estado alguna vez por allí (y quizás los aficionados al cine japonés). Ese realismo a veces se complementa con unas imágenes espectaculares, preciosistas que contrastan con unos personajes algo más “estilo cómic”, en un ejercicio que puede recordar al mismo Hergé, salvando las distancias. Pero el contraste entre el fondo y el personaje no se basa simplemente en el dibujo, ya que esa belleza que a menudo nos muestra Asano, envuelve a unos personajes que viven unas vidas poco o nada bonitas. (Oriol Estrada y Enrique Ríos, 2014)

En *Buenas Noches Punpun* nos encontramos ante la vida de un niño llamado Punpun que no es más que un pato mal dibujado en un mundo donde todo el mundo tiene una apariencia realista. No es que los demás lo vean de esa forma si no es como el se ve a sí mismo y a su familia. Es una novela nada más alejada del humor. Es muy realista. Trata temas como la pederastia, el maltrato, el existencialismo de

crecer, la depresión y la vida misma. No es una trama con fuegos artificiales ni nada por el estilo. Son sucesos cotidianos de una vida aburrida de un personaje común. Es ese tratamiento del realismo, de la adolescencia y de los problemas transcendentales de cualquier persona al crecer lo que llama la atención, y por supuesto el como esta tratado. Toda la novela esta llena de metáforas visuales. El propio Punpun es una de ellas. Que al principio es un pollo y luego uno mayor y luego un triangulo, o un demonio, o una cabeza llena de ojos, o un pato de nuevo. Las personas no solo somos una cosa. Somos muchas. Asano entiende algo denominado comunicación visual. Punpun no es un pájaro mal dibujado simplemente porque sí. Es un pájaro naif porque los personajes con pocos rasgos son más fáciles de retener por el espectador y contacta más fácilmente con ellos. Y tampoco Punpun cambia de forma simplemente porque le venga en gana a Inio, sino porque ésta refleja su evolución y el estado en el que se encuentra.

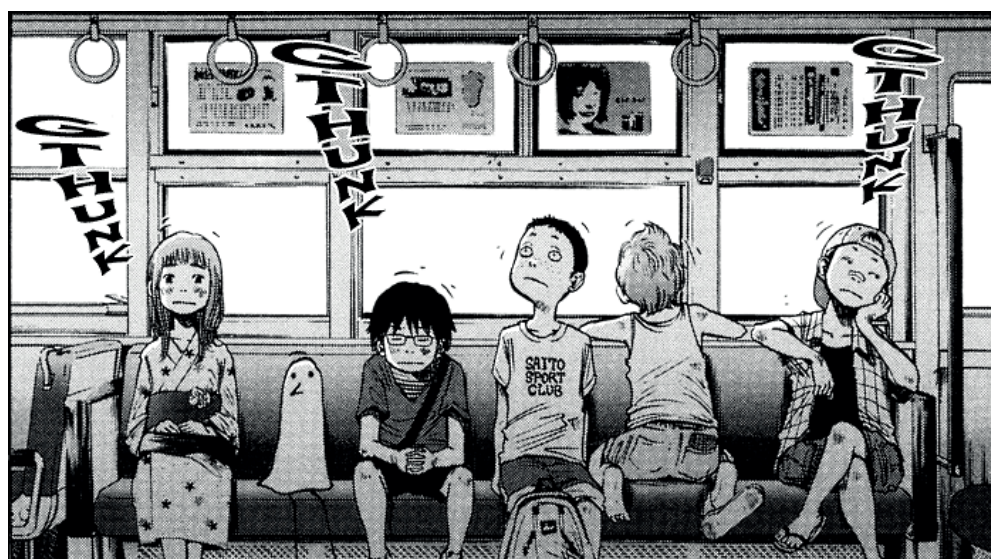


Figura 10. Imagen de Buenas noches Pun Pun-Inio Asano

Otro elemento a analizar y que da solidez a la obra es el hecho de que Punpun no habla en ningún momento. Como nos expone Kumiko Gakupo en su blog:

Punpun se comunica todo el rato a través de bocadillos del narrador, entre comillas, de manera indirecta. Esto hace que el protagonista pase a un segundo plano, como si no actuara en primera persona en su vida, aunque si lo haga. Es un punto muy importante a tratar ya que este recurso permite al espectador ser el narrador. Eres tú el que narra la vida de punpun, ¿pero eres tú Punpun? Esto hace que todos y cada

unos de los cambios del protagonista te afecten de manera desorbitada, es un recurso novedoso. Todos somos partícipes de la infancia del protagonista, su adolescencia, su llegada a la etapa adulta. Todos sentimos lo que siente él y eso no es tan sencillo de conseguir de una manera tan directa. (Kumiko Gakupo, 2015)

La chica a la orilla del mar es otra de las obras de Asano que más me han influenciado. Con solo dos tomos consigue retratar de una forma sublime la apatía de la adolescencia actual. No es que todos los adolescentes sean exactamente igual que los protagonistas de esta historia, pero sí que refleja una cotidianidad tan bien narrada y tan explícita que se nos hace sumamente real. Es en ese realismo casi grotesco lo que le da solidez a toda la historia. Incluso la manera en la que acaba, es tan real como la vida misma.



Figura 11. La chica a la orilla del mar-Inio Asano

Citando a Oriol Estrada:

El tema de la sexualidad es un elemento más de la historia, pero la finalidad del manga no es mostrar sexo porque sí, este no es un manga pornográfico. De hecho, la forma en la que los personajes viven su relación sexual tiene poco de romántico, apasionado o excitante. Lo que nos muestra Asano con esta historia de adolescentes que descubren el sexo, es quitarle toda la inocencia, magia y demás adornos que suelen acompañar este tipo de historias. Y es que como es habitual en los personajes del autor, la depresión, la desidia y la atonía son los estados de ánimo que les dominan. Viven en un pueblo aburrido, de gente aburrida, con unas vidas que no les satisfacen en absoluto, y tienen pocas esperanzas de un futuro brillante. La relación que establecen empieza como un puro intercambio de intereses, que resultan ser sexuales, y mientras que uno de ellos está enamorado, el otro simplemente busca una vía de escape a sus frustraciones amorosas. Tienen sexo por tenerlo, por saciar deseos primitivos, e incluso el chico, que ha reconocido estar enamorado de la chica, intenta evitar que afloren los sentimientos. La cuestión es saber si al final podrán o no podrán dejarlos de lado completamente. En definitiva, esta no es la típica y tópica historia de adolescentes enamorados, es una perversión de esa historia, una vuelta de tuerca hacia el mundo de esta “generación perdida” japonesa en la que Inio Asano se ha especializado. Y lo hace con maestría, porque conoce perfectamente esos sentimientos, la sensación de vivir en continua contradicción con uno mismo, ese no saber cual es tu lugar en el mundo ni qué es lo que quieres de él. En algunos aspectos, el tono de los manga de Asano pueden recordar a obras como *Norwegian Wood* (o *Tokyo Blues*) de Haruki Murakami, probablemente el escritor japonés más famoso de los últimos 15 años. Y es que aunque a muchos les echa para atrás esa apatía y melancolía, esos personajes enfermizamente pasivos y desganados, son un tema recurrente de la modernidad japonesa, bueno y en la modernidad en general. (Oriol Estrada Rangil, 2014)

Al enfrentarnos por primera vez a Asano puede que estemos acostumbrados a historias mucho más grotescas y en las que el conflicto se vive a flor de piel, historias inverosímiles. Hay excepciones por supuesto, pero es cierto que los conflictos cotidianos suelen estar más acompañados de pequeños matices que de grandes florituras y esto está claramente reflejado en su trabajo.

Todas sus obras son el claro ejemplo de que el manga es un medio de expresión actual tan real y plausible como cualquier otro, y con el que se puede

contar cualquier cosa. Aunque la narrativa de Asano a veces sea cruda y directa, esta tratada con tal maestría que lo hacen uno de los mangakas* mas influyentes del siglo XXI.

Tras Asano podríamos hablar de forma general de toda la cultura oriental y su influencia en la generación de niños digitales. A día de hoy el manga y el anime inciden de manera directa sobre la juventud. Incluso vemos como el cine absorbe las referencias asiáticas que saben que funcionan: El *atlas de las nubes*, *Pacific Rim*, *Ghost in the Shell* etc... A nivel visual hemos adaptado terminologías antes desconocidas y las hemos hecho propias. Lo *Kawaii* adquiere fuerza. La moda absorbe cada resquicio de oriente. La mayoría de grandes influencias de moda se originan en Akihabara*.

Vemos como poco a poco algo que solo aparecía en una foto en Instagram pasa a estar en todas las tiendas del mercado. La velocidad de consumo y de producción facilita esta globalización de los estándares. Todo esta inventado, así que cualquier cosa a la que no estemos acostumbrados hará al publico más receptivo a ello. Este es uno de los motivos por los que la cultura oriental va pisando fuerte. Es incluso en la música en la que artistas como Gaga o Katy Perry toman directamente estas influencias. Ya lo hizo Gwen Stefani en el 2000, pero sigue aun presente y cada vez con más fuerza.

El termino *Kawaii* se usaba solo para describir la ternura de un bebé o de un animal. (Álvarez, Jesús Carlos y Toru Katsuta , 2005) Pero, en la actualidad, se ha ampliado a cualquier tipo de cosas. El fenómeno de lo *kawaii* se presentó por primera vez durante la década de 1960 con la aparición de juguetes en forma de animales de peluche.

Citando la revista Nipponia:

También durante la década de 1980 surgió uno de los principales icode lo *kawaii*: Hello Kitty. A partir de la experiencia de Hello Kitty, el termino adquirió una connotación comercial más destacable durante el resto de la década de 1980. Las empresas comienzan a crear productos con diseños que tuvieran en cierto modo un grado de ternura y encanto. Hacia los 90, ocurrió un cambio interesante. Las empresas que presentaban productos con características *kawaii* se quedaron sin ideas. Más tarde lo *kawaii* sería retomado por los otaku (fanáticos del anime, los videojuegos y de los ídolos musicales (Nipponia. 2007)

*Akihabara=es una zona comercial importante de Tokio.

*Mangaka= es la palabra japonesa designada para referirse al creador de una historieta o comic. Fuera de Japón, principalmente en Occidente, la palabra se usa para referirse a autores de manga.

El concepto está muy extendido actualmente, La fiebre ha llegado a tanto que incluso nos hemos vuelto adictos a aplicaciones móviles que nos hacen parecer más Kawaii. Nos ponen orejas de gato, pelos de colores, cuernos de ciervo...volvemos a lo mismo. ¿Por qué nos llama esto la atención? No es ni más ni menos que un juego. Somos niños de nuevo, somos otras personas, en un segundo. Es el cosplay para todos y al alcance de todos.

El *Cosplay* es una contracción de la palabra americana costume play, nace en Japón pero poco a poco se extiende al resto del mundo. Los que lo realizan son llamados cosplayers, usan trajes y accesorios que representan un sujeto específico o una idea. Los cosplayers representan el rol del personaje del cual se visten. Las fuentes favoritas para esto incluyen cómics, cine, libros, anime, manga y videojuegos.



Figura 12. Alyson Tabbitha cosplayeada como Aranea De Final Fantasy.

El cosplay es una de las máximas representaciones del fenómeno fan. El concepto fan tiene su raíz histórica en las sociedades aristocráticas. Las individualidades y personalidades más celebres eran aquellas admiradas por el resto de la sociedad por la capacidad de realizar gestas memorables. Eran idolatrados, venerados y consagrados como modelos de conducta social. Los miembros de la sociedad, especialmente los más jóvenes, querían emular a estos seres y a sus proezas, teniendo la ilusión de algún día,

poder llegar a ser como ellos. (Busquets, 2012)

A encomiendas de Busquets Duran (2012), el concepto fan también lleva

incluido una connotación negativa. Este término va ligado a una idea social de conductas desmesuradas y poco habituales. Un comportamiento llevado al extremo. El concepto fanático, proviene del latín <<fanaticus>>, que abreviado origina la palabra o el concepto denominado fan. En la antigüedad, este término hacía referencia al servidor o perteneciente al templo. Lo que se consideraba o se definía como un devoto. Se dictaminó y se señaló al fanático como una persona llevada a delirios entusiastas y por ritos desenfrenados. Según el Diccionario de la lengua española, el fanático es aquél: “Preocupado o entusiasmado ciegamente por algo”. Actualmente el termino fanático ha adquirido una nueva relevancia.

A palabras de Rivera Gómez (2012), un fan es definido como una persona que sigue o admira a alguien. La abreviación <<fan>> proviene del término informal inglés fanatic. Hace referencia a la persona que demuestra un descomedido interés por otra persona, por un deporte o arte. Pero concluye que los diversos diccionarios etimológicos no precisan en la resolución de definir que es realmente un fan:

Pero ¿qué es SER un fan? Se trata de una categoría que difícilmente puede pensarse desde las teorías sociológicas que se revisan durante la formación académica. Podría afirmarse incluso, que este vacío teórico se debe a que los fans no son un digno objeto de la Sociología. Que los fans están íntimamente relacionados –como ya antes– con productos mediáticos que caen dentro de la esfera de lo momentáneo y trivial. No obstante habrá que recordar que la descalificación, no es una explicación.

(Rivera Gómez, 2012: 11)

Desde el fin de los años noventa, algunos investigadores (Chung, y AL, 2005; Crawford, 2003, 2004; Hills, 2002; Hunt, Bristol y Bashaw, 1999; MacKellar 2006; Passmore, 2003; Thorne y Bruner, 2006) intentan detener la visión marginalizada del fanático que se había impuesto hasta ese momento. Algunos investigadores de la corriente tradicionalista (Milgram, 1977; Taylor, 1991), a pesar de las descripciones peyorativas que han

podido hacer de los fanáticos, conceden aun así una determinada normalidad en sus comportamientos. Reconocen de nuevo la importancia de la intensidad de los comportamientos que nos hacen a veces adoptar términos peyorativos para describir lo que nos parece diferente. (Bousquet, 2010)

Con el nacimiento de los niños digitales el fenómeno fan se vuelve un pilar básico. Estos nacen, en parte, gracias a este fenómeno generado a partir de los ídolos a los que se acceden a través de las nuevas tecnologías. Ya no hacen falta dioses, o al menos no los dioses de antes. El cambio de la mentalidad en la sociedad crea inintencionadamente la nueva religión. Internet es la religión y somos los nuevos fanáticos de esta. Todo lo que recibimos por internet puede ser un nuevo ídolo; una serie, un personaje de un libro, de un comic, de un videojuego, un cantante.



Figura 13. Meme* de juego de tronos

El fanático digital crea una conexión tan profunda con el ídolo que olvida la realidad, todo gira en torno al mundo digital. Aparecen los foros, las paginas de facebook, los grupos de whatsapp. Se crean fanfics, fan arts y cosplay. La nueva comunidad esta totalmente concentrada y conectada a los ídolos, pero también entre ellos. Hay una unidad. La masificación ante un nuevo ídolo crea su propio entorno. Son pequeños nichos de población, nuevas comunidades que se apoyan ciegamente. Puede que

*Meme=El término meme de Internet se usa para describir una idea, concepto, situación, expresión y/o pensamiento manifestado en cualquier tipo de medio virtual, cómic, vídeo, textos, imágenes y todo tipo de construcción multimedia que se replica mediante internet de persona a persona hasta alcanzar una amplia difusión.¹ Los memes pueden propagarse mediante hipervínculos, foros, imageboards, sitios web y cualquier otro difusor masivo, sobre todo, como lo son hoy en día las redes sociales. El concepto de meme se ha propuesto como un posible mecanismo de evolución cultural.¹ Las estrategias publicitarias de mercadotecnia viral se basan en la propagación de memes para promocionar un producto o concepto.

sea uno de los puntos por los que el mundo de los niños digitales se hace solido. Por que aunque de cara al exterior parezca un mundo frio y artificial, a través de la maquina tienen a sus nuevos amigos. Su familia digital, que comparte ciegamente su apasionado fenómeno fan. Se sienten refugiados y protegidos y solo quieren mostrar al mundo hasta donde pueden llegar.

Así que junto con esta generación del siglo XXI aparecen una serie de términos ligados al fenómeno fan que ya he citado anteriormente: Los fanfics, los fan art y el cosplay. Todos tienen una raíz común que es que surgen como la máxima expresión de esta corriente. Es el apropiacionismo del fanático y en definitiva el apropiacionismo de los niños digitales. Todos su mundo gira en torno a esos ídolos, así que todas sus obras o expresiones artísticas irán íntimamente ligados.

Adentremos en el cosplay un poco más. El cosplay trasciende actualmente de actividad cultural y lúdica pasando a ser un medio de vida dando de comer tanto a modelos como a diseñadores en algunos países. Las grandes empresas de videojuegos y cine se ponen en contacto con los cosplayers para patrocinar sus eventos, el cosplay esta directamente relacionado al arte. No solo a nivel de que es escultura o escenografía. Como podría ser la función de un diseñador de vestuario o de efectos especiales tradicionales de una película, sino a nivel de la persona, el modelo que se crea su propia marca.

Por otro lado el personaje del héroe es una figura tremendamente importante hoy en día, ya que son los nuevos ídolos, los superhéroes los que inundan el mercado, en el cine, en la ropa he incluso en la música. No solo ya de reminiscencias orientales si no del propio comic americano, los videojuegos o el cine.

En relación a mis obras; decir que yo formo parte de este fenómeno. Soy cosplayer desde hace más de 8 años, lo que empezó como un hobby se ha convertido en una parte fundamental de mi trabajo. A lo largo de toda la carrera he realizado varios cosplays, además de todos los que he hecho fuera del periodo lectivo. Entre todos he seleccionado *My, Myself and I* un proyecto que realicé en conjunto con Alicia Ramos Castillo para la asignatura de Discursos de la Pintura y su entorno en tercero.

Analizándolo, *Me myself and I* (I was a Different person) es una obra que pretendía ahondar en los parámetros de la realidad vs. la ficción tan ligados a la dualidad del mundo de los niños digitales. La línea que lo separa es muy difusa. ¿Cuándo la realidad se hace ficción? ¿Y si la ficción puede ser a su vez realidad? ¿Y si pudiéramos ser otra persona? Es de nuevo la figura del alter ego. Pero en su versión romantizada. No es el personaje que realmente somos, si no el que queríamos ser.

Así la base de este proyecto pasaba a ser el cosplay. El cosplay parte de una ficción y la hace realidad y con nuestra aportación personal, se convertía en una nueva ficción. La propia idea, es por tanto, un referente; en este caso una serie de animación japonesa: *Neon Genesis Evangelion*. ¿Por que esa y no otra? Por ser la generación que somos y ser uno de nuestros referentes fundamentales.

En cuanto a artistas que trabajen con el cosplay, podemos citar a cosplayers muy conocidos a nivel mundial: Alyson Tabbita (De la que hemos mostrado una imagen antes) o Kamui. Otro referente importante es un artista contemporáneo que trata también el mundo de internet y el fenómeno fan pero a través de la pintura; James Rawson. De él tomábamos su forma de montar las composiciones como base de nuestra pieza final. El proyecto tiene un enfoque Vaporwave, que es un movimiento que nace como crítica al capitalismo a través de la música, pero se ha desvirtuado convirtiéndose en una corriente de internet, siendo más un movimiento puramente estético. El proyecto es un collage, no solo a nivel técnico sino también a nivel de materias. Relacionado directamente con esta pieza esta Mathew Barney del que tomamos la idea del uso de la caracterización para ayudarnos a la obra.



Figura 14. James Rawson.

Al tratar esta obra como una pieza instalativa nos dimos cuenta de las múltiples posibilidades del mundo del cosplay. Convirtiéndolo en algo más que el producto, creábamos una nueva realidad. Esta instalación es la representación de los niños digitales. Estaba dividida en varias partes, por un lado los cosplays, que llevábamos puestos, por otro montamos un espacio simulando el salón de nuestra casa. Cajas de pizza, comida y ropa tirada por el suelo, todo ello enmarcado por un soporte del cual colgaban pequeñas polaroids con fragmentos del cosplay completo y sin poner. La persona y el alter ego. Colgado en la pared había un tríptico en el que simulaba la nueva religión: Una Pizza rodeada de pan de oro, un collage con influencias de internet y por otro lado un John Snow como si de el nuevo mesías se tratara. En una de las paredes de la sala, una aureola de luz tenía el siguiente mensaje: Santificada sea tu imagen, venga a nosotros tu selfie. Ahí ofrecíamos al espectador hacer una foto con una polaroid con la aureola detrás. Las fotos se iban recopilando en la pared. Los nuevos dioses somos nosotros mismos. Durante la performance/instalación. Nosotras comíamos pizza vestidas como los personajes de la serie que estábamos viendo en el portátil, sin atender al público ni a nada externo. Era un día cualquiera como otro, en el nuevo útero materno de los niños digitales. (Ver obra 4, parte 3)

Esta obra es una manera irónica de llevar al extremo el fenómeno fan. Pero aun así no deja de ser una realidad, estaba acompañada de un toque cómico. Era como un meme de internet andante, era un lenguaje dirigido a los niños digitales.

Otra pieza que ahonda en el tema del fenómeno fan es *O*. Un fotolibro realizado en cuarto en la asignatura de Fotografía. *O*, no es ni más ni menos que otro desnudo, al igual que *Apathetic Girl*. Pero creo que sin haberme enfrentado antes a esta no habría podido hacer este trabajo. Es el retrato de una obsesión, en concreto, de la mía. Una pieza, aunque en principio no lo parezca, bastante íntima. En el libro se recogen una serie de fotografías relevantes de mi viaje por Tokio, Kioto y Nara acompañadas de un inventario de mis objetos de coleccionismo: Figuras, peluches con sus etiquetas, discos, cojines, muñecos en cajas, fotos de cantantes coreanos, pelucas, cosplays y demás. Intercalados a estos para mantener el ritmo, hay una serie de autofotos en las que me proyecto imágenes de videoclips de esos artistas coreanos de los que soy una fanática. Es un viaje a través de mi espacio y de mis tesoros, un análisis de un niño digital, desglosado, desmembrado y dispuesto sobre una superficie blanca.

Es un trabajo desde la sinceridad, también tratado con mucho cariño, pues ni más ni menos recoge todo aquello que me obsesiona. El formato es un foto libro simulando un manga. En él mantengo las tonalidades grisáceas y un

toque Vaporwave de fondo. Aunque con una línea mucho más minimalista. Toda la estética de la fotografía intenta simular el aspecto desvaído de la cámara analógica. Reforzando así la visión de los niños de los 90.

Tras analizar estas dos piezas en relación al fenómeno fan y el cosplay, podemos hablar un poco de algunos autores muy relacionados con esta temática: Annie Leibovitz, Cao Fei y Jon Rafman.

Annie Leibovitz es una fotógrafa estadounidense. Fue la primera mujer en exponer su obra en la Galería Nacional de Retratos de Washington D. C. y la última en retratar al músico John Lennon, antes de que este fuera asesinado en 1980. Es la fotógrafa mejor pagada del mundo y ha trabajado para revistas como Vanity Fair, Rolling Stone y Vogue (Vogue Fotógrafos: Annie Leibovitz, 2008)

Entre sus innumerables piezas fotográficas tiene una serie intimamente relacionada con el mundo del cosplay: *Disney dream portrait*. Leibovitz recrea escenas de las diferentes películas de Disney de una manera realista. Son imágenes con narrativa, dotando a los modelos del rol del personaje del que van disfrazados. Los modelos en este caso son actores reconocidos. Las piezas están manipuladas digitalmente. Las imágenes son el tipo de foto que a veces realizan los cosplayers ya que no solo se aprecia el vestuario, como ya he comentado, sino que podemos entender como es el personaje retratado. El hecho de elegir personajes de Disney como temática le da aun más consistencia en su representación del fenómeno fan.



Figura 15. Annie Leibovitz- Disney Dream portrait

Cao Fei es una de las artistas jóvenes más importantes e innovadores que han surgido en la escena internacional de China. Sus proyectos multimedia exploran los sueños perdidos de la generación joven china y sus estrategias para superar y escapar de la realidad. Ella usa el cosplay como medio de expresión artística. Se nutre de toda la generación de niños digitales. Así muchas de sus obras presentan imágenes de la cultura popular de internet. Introduce a cosplayers en ambientes realistas y de contraste. Al contrario que Leibovitz no pretende retratar el personaje o la escena, sino a la generación de jóvenes chinos, sus influencias y el mundo real. Su serie más representativa respecto a este tema es Cosplayers. (Carlos trilnik, 2010)



Figura 16. Imagen de Cosplayers de Cao Fei

Jon Rafman es un artista, filmmaker y ensayista. Su trabajo se centra alrededor de lo emocional, lo social y lo existencial del impacto de la tecnología en la vida contemporánea. Su obra más conocida es una serie fotográfica sacada a partir de google maps, pero son sus trabajos como videoartista los que se relacionan más con los niños digitales y el fenómeno fan de internet. Usa imágenes creadas por él intercalándolos con elementos apropiados de internet.

Su obra *Mainsqueeze*, 2014 es un claro ejemplo de esto. Pequeños fragmentos de videos virales de internet son combinados entre si aportando un nuevo significado a la pieza. Los memes se vuelven un lenguaje. Un lenguaje que todo niño digital entiende.

La mayoría de los trabajos de Rafman son de carácter apropiacionista y están fundamentalmente basados en la cultura popular que nace en internet. Sobre el concepto Sheila Cohen nos explica:

El apropiacionismo, se refiere al uso de elementos de una obra de arte para fines propios, o sea, la creación de una nueva obra. Esta definición no es del todo verdadera; una más acertada sería: apropiacionismo es la combinación de lo antiguo y lo nuevo reinterpretado desde un punto de vista contemporáneo.

Este movimiento que surge a finales de los años 70 es uno de las más controvertidos en el arte contemporáneo, pues tomar prestados elementos de una obra de arte ha llegado a llamarse plagio. El término fue acuñado por el crítico de arte Douglas Crimp, quien organizó la exposición *Pictures* a la que invitó a artistas como Cindy Sherman, Richard Prince y Sherrie Levine, quienes no trabajaban con imágenes originales, sino que se apropiaban de las de otros autores para reinterpretarlas desde su punto de vista.

Los artistas que recurren al apropiacionismo no lo hacen por falta de creatividad, al contrario: buscan reinterpretar la realidad, no representarla como muchos piensan. Esta expresión artística nos confirma que aunque existen leyes que prohíben estas prácticas –como los derechos de autor– ahora más que nunca, cuando estamos hiperconectados a las redes sociales es imposible que no tengamos referencias ajenas. (Sheila Cohen, 2016)

En la nueva era el apropiacionismo pasa a estar ligado al fenómeno fan como hemos citado anteriormente. Bueno, era algo intrínseco al fenómeno fan si realmente se analiza. Es la necesidad imperiosa de estar más cerca del ídolo o del sujeto de deseo lo que nos hace querer extender más su universo y recrearlo una y otra vez. Así junto con la revolución de internet, aparece el apropiacionismo de los niños digitales. Ellos no pretenden reinventar nada. Ellos pretenden crear a partir de su obsesión. Así aparecen los fanfic, los Doujinshis, el fan art y el cosplay anteriormente citado. Pero centrémonos ahora en el concepto del fan art.

Un fanart o fan art proveniente del inglés, significa arte hecho por fans, comúnmente es usado para denominar aquellas obras, principalmente visuales que están basadas en personajes o universos previamente creados por un tercero, por lo general pertenecientes a la cultura de masas y a los medios de comunicación (televisión, libros, videojuegos, cómics, Anime etc.)

El fan art nace del deseo de crear, de eso no cabe duda. Los niños digitales nacen de las influencias que le llegan continuamente a través de la red. El culto a los nuevos ídolos los hace querer hablar de ellos y su deseo de crear, es la expresión de esto. Te gusta algo, habla, piensas y creas sobre eso.

Internet se nutre del fan art y nos encanta. Es más fácil llegar al público con una obra que ya conoces, con un personaje al que ya le tienes empatía. No es que un personaje nuevo no pueda resultarte interesante, porque obviamente la información es masiva y nos resulta interesante casi todo. Sino que si ya te gustaba previamente, quieres más y más. Ves una serie y quieres dibujar al personaje, o si vamos más allá, quieres expandir su historia. El fandom* no tiene límites. La motivación no tiene paredes, amas a esos personajes, te obsesionan tanto sus historias y sus vidas que te regocijas en cada uno de los trazos que haces.

Todo esto tiene un inconveniente. Nunca estarás totalmente satisfecho con la obra. Tienes tanto cariño a esos personajes, que no serás capaz de darle vida a través de tus manos. Pero no por ello pararás.

La creación de fan art ha ido en aumento a lo largo de los años, con la evolución de las redes pasamos de foros donde compartíamos gustos y representábamos escenas de libros a un fenómeno social: Las princesas Disney versión art nouveau, los personajes de juego de tronos como protagonista de una serie de los 90, villanos de Gotham versión sirena...etc. Todo lo que imagines, está creado. No solo representa a personajes de ficción, hay toda una rama en torno a cantantes, grupos de música o actores.

*Fandom es un término de origen anglófono (formado por la voz fan y el sufijo -dom)¹ que se refiere al conjunto de aficionados a algún pasatiempo, persona o fenómeno en particular. (Marina Ramos, Javier Lozano, 2012)

Hablando de algunos artistas conocidos en internet que entran dentro de este fenómeno son Hanna Alexander, Sakimichan, o Loish.

Sakimichan gana una media de 29.000 dolares al mes íntegramente haciendo fant arts a través de Patreon*. He elegido a Sakimichan como referente en este punto por se una de las más conocidas, pero estéticamente no es de mis artistas favoritas. Aun así es el ejemplo perfecto para mostrar la fuerza del fan art y del fenómeno fan en la actualidad. Así como del apropiacionismo de los niños digitales.

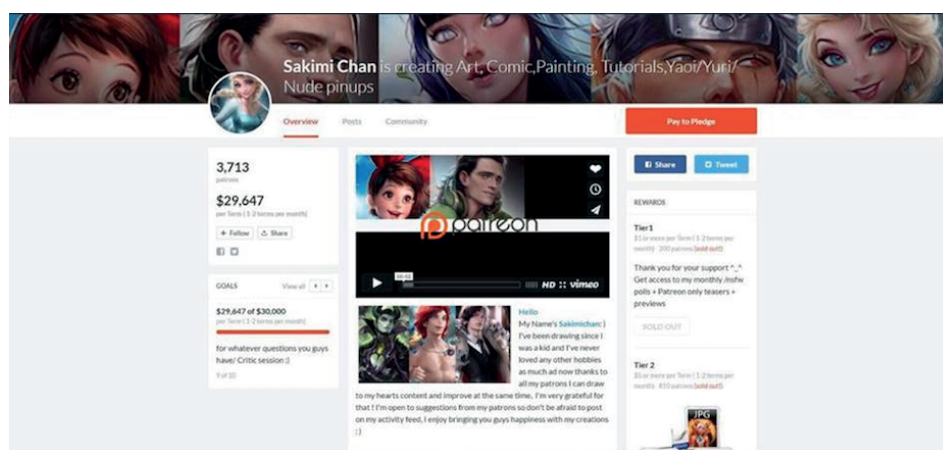


Imagen del Patreon de Sakimi chan

Respecto a mis obras, soy una fan del fan art valga la redundancia. Como buena obsesiva disfruto trabajando sobre esos personajes que tanto me gustan.

He elegido, mi trabajo final de ilustración como muestra de esto: *External Death* basado en la serie Neon Genesis Evangelion, el último cosplay que estoy realizando, que es una versión propia de *Chihiro* de Ghibli inspirado en las armaduras samuráis y mi trabajo final de Arte y tecnología *Jungkook, The bunny*. Concept art inspirado en un miembro de la banda de Kpop BTS, modelado en 3D.

External Death consistía en la realización de una publicación editorial en forma de libro de ilustraciones basadas en la serie de animación Neon Genesis Evangelion con la finalidad de sacar una edición especial con motivo del estreno de Evangelion 3.0+1.0.

*Patreon=Es una plataforma de internet que permite a los creadores ofrecer un producto a una serie de subscriptores. Es popular para Youtubers, artistas de webcomics, escritotes, músicos y otros creadores que postean regularmente. Permite a los artistas recibir un salario directamente de sus fans o Patrones. El artista da un producto distinto dependiendo del salario mensual que aporte el Patron. La compañía fue creada por el músico Jack Conte y el desarrollador Sam Yan en 2013. (Manjoo, Farhad, 2017)

El trabajo en formato vertical posee un texto adicional, es a color y la técnica es digital. Los objetivos a la hora de realizar este trabajo eran: capacidad de síntesis y análisis, recrear los personajes mediante simbología y generar un grupo de piezas que funcionen como conjunto.



Figura 17. Imagen de la serie Neon Genesis Evangelion- Y.Sadamoto

Para la realización de este trabajo lo primero que hice fue elegir de todos los personajes que me parecían esenciales, qué elementos eran los más significativos y que parte de su psicología quería representar.

Elegí cuatro personajes principales Kaworu shinji, Asuka y Rei, también pensé en Misato pero finalmente decidí centrarme en los pilotos de los evas.

Empecé haciendo unos thumbnails, para ver como funcionaban las composiciones. Mi primera idea era que los personajes dependiendo de su psicología estuvieran compuestos en planos diferentes, así habría planos más cercanos o planos más alejados. Pero luego me di cuenta de que era mejor que todos los personajes estuvieran presentados de cuerpo completo, así mantendría una unidad.

Una vez claras todas las composiciones decidí empezar el proceso de digitalización. Para ello escaneaba las ilustraciones originales, las retocaba si veía problemas de perspectiva o proporciones. Tras esto lo que hice fueron unas pruebas de color con grandes manchas para ver como funcionaban las composiciones entres si y visualmente pero no me acaba de aclarar. Con la línea gruesa pensé en hacer una variante con los fondos más unificados de color, pero al final decidí hacer algo más fiel a los colores de la serie para que los elementos no perdieran tanto el significado.

Luego empezaba ya con el lineart. Al principio hacia la línea muy gruesa y sin modulación apenas, la imagen se volvía repetitiva y forzada, así que decidí cambiar la metodología de trabajo y estudiar como hacer mejor la línea. Respecto al color al principio trabajaba con la opacidad y un pincel mas difuso con menos textura, ésto hacía que la imagen quedara más sobada. Para la línea definitiva use un pincel preestablecido de photoshop. Luego hacía las bases de color limpias con el mismo pincel en un grosor mayor.

Cuando lo tenía todo limpio comenzaba a introducir las sombras. La base de color la ponía en un tono más oscuro del que quería que fuera la pieza, así lo primero que hacia era aplicar con otro pincel el tono real por encima creando contrastes. Luego en otra capa ponía sombra oscura y con la goma borraba algunas zonas limpias. El pincel tiene textura, así combinaba los dos. Tras la sombra oscura aplicaba una clara de nuevo, luego otra oscura y mas tarde brillos y si quería perfilar alguna línea. Despues, repetía este proceso con cada zona de las ilustraciones.

El acabado era algo que me trajo de cabeza, estudié muchos artistas pero como me atraía mucho el estilo digital de coloreado de Sadamoto, el dibujante oficial, intenté simularlo.

Para la maquetación decidí que la portada fuera de corte minimalista. El título que le di al proyecto fue: External Death. Hace referencia a la muerte externa de los protagonistas y a centrarnos en su psicología. Como símbolo elegí el ojo. En la serie el ojo es un elemento recurrente, hay muchísimos planos de ellos. Además es en simbolismo una de las representaciones del alma de la persona. Lo mas cercano al interior. Así que era como adentrarnos en la psicología de los personajes.

La idea del nombre surge de una errata que cometí hace bastantes años sobre uno de los artbooks de la propia serie. El arbook original se llama Die Sterne que en alemán significa Las estrellas pero yo pensaba que significaba exactamente eso, muerte externa, y le veía todo el sentido del mundo respecto al transfondo de la serie. Así que, que mejor titulo que ese.

Otro nombre que pensé fue: The beast that shouted I at the heart of the world que es el titulo del capitulo final de la serie. Nombre que he

dedicado usar como título de este trabajo. Haciendo un guiño a mi serie favorita como niño digital que soy y hablando del egocentrismo de esta generación.

El formato libro esta maquetado en indesign. Los símbolos que hice en Illustrator los coloque en indesign y con el modo multiplicar los adapte al color de las paginas. Con cada logo va una frase que elegí de cada personaje.

External death es uno de los proyectos con los que más he aprendido. La creación de un fan art es siempre gratificante ya que te encuentras trabajando sobre algo que realmente te obsesiona y en lo que pones muchísimo empeño. Es además un trabajo en el que me impuse estudiar la técnica que quería usar, y aun con dificultades de cálculos en los tiempos que tardaba en hacer cada ilustración, no quede del todo descontenta con el resultado. Teniendo en cuenta que al estar trabajando sobre una de mis series favoritas nunca me iba a sentir a la altura, el poder dedicarle todas las horas que pude al estudio de las composiciones respecto a las personalidades de los protagonistas y al estudio y forma de aplicación del color, fue un gran avance que pude usar luego en el resto de los proyectos. Adaptando cada vez más a mi método de trabajo.

Otra obra que he elegido en este bloque es el proyecto de la *Armadura de Chihiro* realizado en Creación abierta en Escultura en cuarto de carrera. La idea era trabajar sobre el cosplay a partir del fan art.

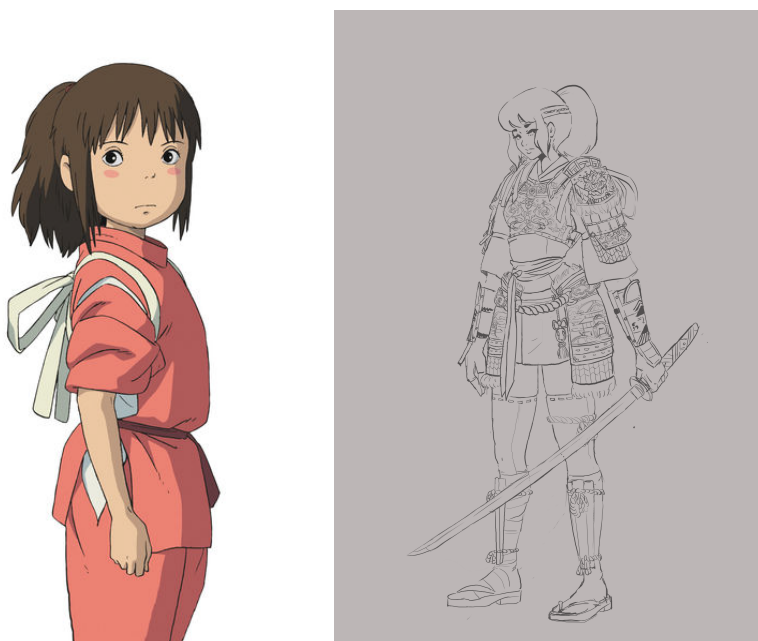


Figura 18. Chihiro-Ghibli vs el diseño en fan art de mi armadura

Casi todos los proyectos de cosplay que he llevado adelante en la facultad son de este ámbito. Es decir, a partir de un personaje ya existente yo creo un diseño propio que luego llevo a la realidad. Es otro tipo de fan art distinto al de la representación de los personajes, es el fan art de universo expandido. Para ello hice un estudio a partir de una silueta, de la que saque el diseño. Sabía que quería unir la idea del personaje de Chihiro, protagonista de la película de estudio ghibli de *El viaje de Chihiro* con la estética samurái. No tenía más trasfondo que eso, me apetecía crear a partir del personaje, era un fan art en toda regla.

Para la realización de la armadura usé Goma eva y Worbla. El Worbla es un material termoplástico que permite modelarse al aplicarle calor. Hice un molde de mi pecho con escayola para sacar la pieza de la coraza frontal y el resto de las piezas las monté mediante patrones. Primero recortaba el patrón en Goma eva y luego los recubría de Worbla. Tras las piezas bases trabajaba con Worbla negro haciendo los relieves mediante pequeños patrones, ayudándome de calor. Además de las piezas de armadura prepare toda la estructura del resto del cosplay. La ropa, la peluca y los detalles pequeños.

Este es el proyecto más ambicioso de cosplay al que me he enfrentado en toda la carrera. Aunque he realizado cosplays muy complejos fuera de esta, nunca antes me había plateado hacer un armadura con tantísimo nivel de detalle. El tiempo es siempre un problema, pero la eficiencia de trabajo va mejorando una vez haces las primeras piezas. El patronaje si es más fácil de controlar, pero crear los relieves por primera vez a veces generaba problemas, que se solventaban como siempre con constancia.

Otro ejemplo en el que vemos la relación de mi trabajo con el fan art es mi trabajo externo de Arte y Tecnología de cuarto de carrera. Consiste en un diseño y modelado 3D de un personaje basado en uno de los integrantes de la banda de K-pop* coreana BTS.

Lo primero que hice fue un análisis del personaje, generé un concept art con estudio de expresiones, definiendo la ropa y adaptándolo a un personaje que podría estar dentro de una película o un videojuego. Partí de la estética que lleva Jungkook, el integrante del grupo, en el video de Spring day y añadí algunos elementos futuristas como un yet pack o un casco con orejas de conejo. A Jungkook se le suele comparar con los conejos, así que me pareció adecuado que su alter ego representara a este animal.

*K-pop= El K-pop (también conocido como música popular de Corea o simplemente pop coreano) es un estilo de música integrado por varios géneros musicales, proveniente de Corea del Sur caracterizado por estar constituido por variados elementos audiovisuales. Aunque esté comprendido por todos los géneros de la «música popular» de Corea del Sur, el término es usado más a menudo en un sentido más limitado para describir la forma moderna de música popular surcoreana que incorpora varios estilos y géneros musicales del occidente, tales como rock, jazz, hip-hop, R&B, reggae, electrónica, techno, rave, nu metal, folk, country y clásica por encima de la raíz musical coreana tradicional (Timothy Laurie, 2016)



Figura 19. Jungkook en una toma de el video Spring day

El concept lo realicé a Photoshop, los colores de nuevo agrisados, con sombras marcadas. Una linea parecida a la que usé en *Apathetic girl*, en la que me defiendo más rapido que por ejemplo, en la de *External death*. Use un solo pincel predeterminado y combine linea con planos de color.

Para el modelado 3D use Blender, hice un esqueleto base del personaje y lo modelé a través de polígonos poco a poco a partir del concept y de imágenes del artista. Tras el modelado apliqué texturas que pinte a Photoshop y luego introduje en blender. Le apliqué el Rigging* al personaje para darle una pose y finalmente animé un giro sencillo para presentarlo.

Es un trabajo limpio, el personaje no presentaba grandes complejidades, al menos respecto a mis otros trabajos anteriores de Blender que tenían mucho más detalle.

A pesar de todo es un trabajo tedioso y lento, pero los resultados en el modelado 3D suelen ser satisfactorios. En este caso me centre mayoritariamente en la cara intentando ver la mayor similitud dentro de hacer el personaje más ilustrativo. El modo de iluminación que usé fue el estilo "Toon", que en blender te permite trabajar con sombras más planas y menos realistas pero quedaba más similar a la ilustración del concept. Tras arreglar la iluminación lo texturicé sacando mapas UV que luego pinté a photoshop. Finalmente realicé el riggeado y lo puse en una pose para que tuviera un aspecto más humanste trabajo es un fan art en toda regla. Hemos partido de un personaje real, en este caso, sobre el que recae mi fanatismo, y hemos creado una obra, producto de ello. Es un claro ejemplo del fanatismo de los niños digitales.

*Riggear=Rigging es el proceso de colocar un esqueleto a la malla de un personaje, lo que permite deformarlo y posicionarlo de diferentes formas. Deformar un objeto de esta manera no alterará esencialmente a su malla. Por tanto, los cambios podrán ser modificados o deshechos o combinados otra pose, fácilmente.

Si volvemos al estudio de referentes en relación a los fan art, además de la citada antes Sakimichan, hay muchos artistas que trabajan con ello. Brittney Lee es una desarrolladora visual de Disney, que ha trabajado en películas como *Frozen* o *Rompe Ralf*. También ha ilustrado libros de cuentos infantiles de *Frozen* o de *La Sirenita*. Aun así como parte de su portfolio ella ha trabajado sobre muchos personajes ya existentes. Usualmente ilustra a *La sirenita* o a *Peter pan*. Al no ser proyectos directamente relacionados con el desarrollo conceptual de ninguna película de Disney, ni estar dentro de ningún proyecto de la compañía, no dejan de ser fan arts.



Figura 20. Fan art de Brittney Lee

También tiene algunas ilustraciones basadas en *Juego de tronos*, el cuento *Donde viven los monstruos* del que habé antes u otros fandoms que ella admira. Lee usa tanto medios digitales como manuales, es muy conocida por su maestría con el Paper cut. Un tipo de collage en el que hace ilustraciones a partir de recortes de cartulinas de colores.

Al contrario que Sakimichan, que vive directamente del fan art, Brittney tiene su trabajo de artista conceptual en el que realiza diseños originales para las películas que Disney le encarga, pero aun así sus obras fan arts son también expuestas y comercializa con ellas.

El fan art es por lo tanto un medio de expresión más. Entra, de alguna manera, dentro del apropiacionismo, pero como ya he dejado claro. ¿No somos los niños digitales apropiacionistas por excelencia?

Sean pues bienvenidos a la nueva era.



TERCERA PARTE:

PROPUESTA DE INTEGRACIÓN PROFESIONAL

A la hora de enfrentarnos a las salidas profesionales, desde un punto de vista de los conceptos hablados anteriormente, hay diferentes opciones. Por un lado, en torno a la creación de fan art podríamos habilitar un Kickstarter o un Patreon para buscar financiaciones o patrones para los proyectos que queramos realizar de manera autónoma. Por otra parte, el cosplay también es otra salida profesional, al contactar con agencias de cine o multinacionales tipo Fnac para patrocinar los eventos que realicen. Ya he trabajado con anterioridad con Warner o Fnac y no me importaría volver a hacerlo.

Además mi idea central es intentar trabajar en alguna empresa de aplicaciones móviles que ahora mismo están en auge y necesitan un apartado de diseño y artístico mientras en mi tiempo libre realizo los otros trabajos de manera autónoma. Como por ejemplo *Fever*, en el que conozco gente trabajando. No sería el trabajo ideal pero sería un trabajo fijo que me permitiría hacer otras cosas y lo vería una buena alternativa.

Realizaré un master de publicación editorial y modelado 3D combinado. Ampliando así el rango de materias y programas que manejo para tener un mayor portfolio y más conocimiento de programas a la hora de presentarme en las distintas empresas.

No descarto enviar mi portfolio una vez más elaborado a distintas empresas como Riot Games, empresa de videojuegos que se interesa por nuevos artistas emergentes. O estar en contacto con otras empresas por medio de Art Station, una plataforma en la que se presentan portfolios a nivel más profesional y se van ofertando distintas propuestas de empleo.

Si puedo seguiré realizando ilustraciones de cuentos, intentaré mandar las propuestas a distintas editoriales. No cierro las puertas a las grandes empresas por que nunca se sabe, pero comenzaría con editoriales pequeñas.

Para terminar estoy embarcada en un proyecto de la realización de

un videojuego con unos compañeros, que si sigue a flote, intentaríamos mandar a distintas empresas o presentarlo a concursos. Es una de las ideas más arriesgadas, pero sería estupendo poder montar nuestra propia compañía y sacarla adelante, y así vivir de lo que realmente nos gusta, pero el mercado es tremendamente competitivo y hay que ser realistas y no cerrarse ninguna puerta.

CONCLUSIONES

A lo largo de toda la carrera me he enfrentado a muchos retos, en parte impuestos por mi, y otras veces por situaciones a las que he llegado por distintos medios. Aprender, al contrario que crecer, no está sobrevalorado, y es algo que pretendo seguir haciendo. Creo que el ámbito digital podría haber sido una vía de escape mayor si la hubiera trabajado más, pero comprendo que hay que formarse en base primero para luego aplicar esos conceptos a las materias que uno crea más adecuadas.

He evolucionado, no tengo ninguna duda, más o menos lenta pero estoy en un tránsito. Me quedan cosas por aprender, y me quedan muchos viajes hasta alcanzar los conocimientos de los que yo considero mis ídolos. Eso sí, tengo clara una cosa, que aunque mi evolución hubiera sido mínima habría valido la pena. Hacer bellas artes era algo por lo que siempre he luchado y no me arrepiento. La haría las veces que hiciera falta. No me importaría viajar en el DeLorean de nuevo hasta primero. Estoy segura que en cada viaje ampliaría, sin duda, mis conocimientos.



LISTADO DE OBRAS QUE APARECEN

Figural1. Matt Frith, desconocido. Pixel art [Ilustración digital][24-5-17]
Disponible en: <http://fluzeandoando.blogspot.com.es/2013/05/regreso-al-futuro-un-delorean-pixelado.html>

Figura 2. Tim voi, Desconocido. Picachu [Ilustración digital] [24-5-17] Disponible en: https://www.google.es/search?client=firefox-b&biw=1429&bih=689&tbm=isch&sa=1&q=pikachu+illustration+&oq=pikachu+illustration+&gs_l=img.3...51710.52831.0.53171.0.0.0.0.0.0.0.0...0...1..64.img.0.0.0.2JVzh9oaoZU#imgsrc=uFXhmT7WERN3CM:

Figura 3. Baltus, 1933. Thérèse Dreaming [Oleo sobre lienzo] 59 x 51 in. (149.9 x 129.5 cm) Met Museum [25-5-17] Disponible en: <http://www.metmuseum.org/art/collection/search/489977>

Figura 4. Lewis Carroll, 1956. Photograph of children [Fotografía] [25-5-17]
Disponibile en: http://hrc.contentdm.oclc.org/cdm/landingpage/collection/p15878coll18#nav_top

Figura 5. Walt Disney, 1923-27. Alice comedies [Serie animada] [25-5-17]
Disponibile en: <http://thisdayindisneyhistory.homestead.com/alicecomedies.html>

Figura 6. Osamo Tezuna, 1963. Astro Boy [manga/anime] [25-5-17] Disponible en: <http://www.imdb.com/title/tt0056739/>

Figura 7. Maurice Sendak, 1963. Donde viven los monstruos [Cuento ilustrado] [25-5-17] Disponible en: <https://www.fabulantes.com/2014/01/donde-viven-los-monstruos-maurice-sendak/>

Figura 8. Ana Oncina, 2014. Croqueta y empanadilla [comic] [25-5-17]
Disponible en:
<https://www.anaoncina.com/>

Figura 9. Philipa Rice, 2014. Soppo: A love history [comic] [25-5-17] Disponible en: <http://philippajrice.com/>

Figura 10. Inio Asano, 2016. Buenas noches Pun Pun [manga] [25-5-17]
Disponible en: http://www.normaeditorial.com/autor/2015/1/inio_asano/

Figura 11. Inio Asano, 2011 . La chica a la orilla del mar [manga] [25-5-17] Disponible en: http://www.normaeditorial.com/autor/2015/1/inio_asano/

Figura 12. Alyson Tabbitha, 2017. Aranea De Final Fantasy. [Cosplay] Disponible en: <https://www.facebook.com/AlysonTabbithaOfficial/>

Figura 13. Desconocido, 2016. [Meme de internet] Disponible en: https://www.google.es/search?client=firefox-b&biw=1429&bih=727&tbm=isch&sa=1&q=te+perdonamos+si+revives+a+jon+snow&oq=te+perdonamos+si+revives+a+jon+snow&gs_l=img.3...7592.14029.0.14397.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0....0...1.1.64.img..0.0.0.6IxEi8tdz3A#imgsrc=7-uGHMz5TUTpSM:

Figura 14. James Rawson. 2015. [Oleo sobre lienzo] [25-5-17] Disponible en: <https://www.artsy.net/artist/james-rawson>

Figura 15. Annie Leibovitz. 2013. Disney Dream portrait [26-5-17] [Fotografía] Disponible en: http://www.huffingtonpost.com/2013/01/23/annie-leibovitz-disney-dream-portraits_n_2532810.html

Figura 16. Cao Fei, 2004. Cosplayers [26-5-17] [Video] Disponible en: <http://www.caofei.com/works.aspx?year=2004&wtid=3>

Figura 17. Y. Sadamoto, 1995-2013. Neo Genesis Evangelion [Manga] [3-6-17- Disponible en: http://www.normaeditorial.com/autor/551/1/sadamoto_yoshiyuki/

Figura 18. Ghibli, 2001. El viaje de chihiro [Película]

Figura 19. BTS, 2016. Spring day [Videoclip] [3-6-17] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=xEeFrLSkMm8>

Figura 20. Brittney lee. Madre de dragones[27-5-17] [Papercut] Disponible en: <http://britsketch.blogspot.com.es/>

BIBLIOGRAFÍA

Álvarez, Jesús Carlos y Toru Katsuta, 2005. *Español-Japonés Japonés-Español*. Segunda edición. Barcelona. Editorial Juventud.

Anderson, John, 2009. *Astro Boy creator Tezuka the 'Walt Disney of Japan'* *Newsday* [16-10-2009][en línea][Consulta:25-5-17]. Disponible en: <http://www.newsday.com/entertainment/movies/astro-boy-creator-tezuka-the-walt-disney-of-japan-1.1527360>

Artsy, 2013. *Jon Rafman* [En línea][Consulta: 22-5-1] <https://www.artsy.net/artist/jon-rafman>

Barrie J, 2001. *Peter Pan y Wendy*. VALDEMAR. ISBN: 9788477023739 (Primera edición 1911)

Bousquet, Julien, 2010. *Hacia un acercamiento más contemporánea del fanatismo deportivo*. Revista Escuela de Administración de Negocios, (núm. 69) URL: <http://www.redalyc.org/pdf/206/20619966011.pdf>

Brent, Mark R, 1981. *An attributional analysis of Kübler-Ross' model of dying*. Harvard University.

Busquets Duran, J, 2012. *El fenómeno de los fans e ídolos mediáticos: evolución conceptual y génesis histórica*. Revista de Estudios de Juventud: Jóvenes: Ídolos mediáticos y nuevos valores (96), 13-29. URL: http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/45/publicaciones/Revista96_1.pdf

Busquets Duran, J, 2012. *El fenómeno de los fans e ídolos mediáticos: evolución conceptual y génesis histórica*. Revista de Estudios de Juventud: Jóvenes: Ídolos mediáticos y nuevos valores (96), 13-29. URL: http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/45/publicaciones/Revista96_1.pdf

Cohen, Sheila, 2016. *Apropiacionismo: el arte de apropiarse la idea de otro* [en línea]. Fahrenheit magazine [14-7-16] [consulta: 21-5-17]. Disponible en: <http://fahrenheitmagazine.com>

heitmagazine.com/artes/apropiacionismo-el-arte-de-apropiarse-la-idea-de-otro/

Diario de cordoba, 2008. *Annie Leibovitz: París enseña el universo artístico de la fotografía*. [En línea] [consulta: 22-5-1] Disponible en: http://www.diariocordoba.com/noticias/cordobaandalucia/annie-leibovitz-paris-ensena-universo-artistico-fotografia_412845.html

Enseñat Guerra, Juan Francisco, 2014. *El fenómeno fan y sus repercusiones en la vida cotidiana*. Tutora: Olga del Río Sánchez. Grado en Publicidad y Relaciones Públicas. URL: http://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/10233/Ensenat-GuerraJuanFrancisco_Treball.pdf?sequence=1

Estrada, O., Ríos E., 2014. *Zona manga-Inio Asano, realismo, surrealismo, preciosismo y gafas de pasta*. [en línea]. Zona negativa. 6-03-14 [consulta: 21-5-17]. Disponible en: <http://www.zonanegativa.com/zona-manga-inio-asano-realismo-surrealismo-preciosismo-y-gafas-de-pasta/>

FLCL, 2000 [DVD], Kazuya Tsurumaki. Gainax.

Flynn Johnson, Robert, 2004. *Fine Arts Museums of San Francisco anlässlich der Ausstellung The Child - Works by Gottfried Helnwein*. URL: http://www.gottfried-helnwein-child.com/child_in_art.html

Gakupo, Kumiku, 2015. *Reseña Manga: Oyasumi Punpun* [en línea]. Full otaku. 9-07-15 [consulta: 20-4-17]. Disponible en: <http://fullotaku3.blogspot.com.es/2015/07/resena-manga-oyasumi-punpun.html>

Huygens, Christiaan, *Pour des representations par le moyen de verres convexes à la lampe*. URL: http://www.dbnl.org/tekst/huyg003oeuv22_01/huyg003oeuv22_01_0093.php

Laurie, Timothy, 2016. *Toward a Gendered Aesthetics of K-Pop*. Global Glam and Popular Music : Style and Spectacle from the 1970s to the 2000s. p. 214–231 [En línea] [Consulta: 25-5-17]

Disponible en: https://www.academia.edu/12328829/2016_Toward_a_Gendered_Aesthetics_of_K-Pop

Lusk, Brittani, 2007. *Study finds kids take longer to reach adulthood*. Daily Herald.

Manjoo, Farhad, 2017. *How The Internet Is Saving Culture, Not Killing It*. NYTimes.

Prensky M. , 2010. *Nativos e inmigrantes digitales* [en línea][Consulta:25-5-17]. Disponible en: [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

Ramos, Marina, Lozano Delmar, Javier & Hernández-Santallalla, 2012. *Fanadvertising y series de televisión* [En línea][Consulta: 25-5-17] Disponible en: http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa7/094.Fanadvertising_y_series_de_television.pdf

Rivera Gómez, A, 2012. *¿Qué es ser un fan? Del estereotipo a la construcción de un objeto de investigación sociológica*.

Shaputis Kathleen, 2004. *El síndrome del nido lleno: Sobreviviendo el retorno de los hijos adultos*. Desorden hadas. Publicación. ISBN 978-0-9726727-0-2

Shin-ichi, Torikai, 2007. *Creatividad kawaii – Los fans deciden la imagen de Hello Kitty*. Nipponia. N° 40. [15-3-2007]. ISSN 1343-1226 [en línea] [consultado: 14-4-17] Dispñible en: <http://web-japan.org/nipponia/nipponia40/es/feature/feature12.html>

Silvestre Marco, M, 2007. *La imagen de la preadolescente y su representación en el arte* [Tesis doctoral no publicada]. Dr. D. Joaquín Aldás Ruiz Universitat Politècnica de València. doi:10.4995/Thesis/10251/1961. URL: <http://hdl.handle.net/10251/1961>

Solomon, Charles, 1989. *Enchanted Drawings: The History of Animation*. New York: Random House, Inc. ISBN 978-0-394-54684-1

Takato K., 2015. *Buenas noches, Punpun* [en línea]. Zona negativa. 5-11-15[consulta: 20-01-17]. Disponible en: <http://www.zonanegativa.com/buenas-noches-punpun/>

Trilnick, Carlos, 2011. *Cao Fei* [en línea]. Idis [25-6-11] [consulta: 22-5-17]. Disponible en: <http://proyectoidis.org/cao-fei/>

Vogue, 2008. *Annie Leibovitz*. Modapedia. [En línea][consulta: 26-5-17]<http://www.vogue.es/moda/modapedia/fotografos/annie-leibovitz/176>

